

**STUDI DESKRIPTIF POTENSI GANGGUA BERMAIN
PERMAINAN DI INTERNET (*INTERNET
GAMING DISORDER*) PADA
REMAJA DI SURABAYA**

SKRIPSI



OLEH:

Inocentius Anggara Catur P. Bengu
NRP: 7103013068

Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Widya Mandala
Surabaya
2017

SURAT PERNYATAAN

Bersama ini, saya :

Nama : Inocentius Anggara Catur P. B.

NRP : 7103013068

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul :

**“STUDI DESKRIPTIF POTENSI GANGGUAN
BERMAIN PERMAINAN DI INTERNET (*INTERNET
GAMING DISORDER*) PADA REMAJA DI SURABAYA”**

benar-benar merupakan hasil karya sendiri. Apabila di kemudian hari ditemukan bukti bahwa skripsi saya tersebut merupakan hasil plagiat dan/atau hasil manipulasi data, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan kelulusan dan/atau pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh, serta menyampaikan permohonan maaf kepada pihak-pihak terkait.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran.

Surabaya, 15 Desember 2017

Yang membuat pernyataan,



Inocentius Anggara Catur

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI ILMIAH**

Demi kepentingan untuk perkembangan ilmu pengetahuan, saya sebagai mahasiswa Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya:

Nama : Inocentius Anggara Catur P. B.

NRP : 7103013068

Menyetujui skripsi/karya ilmiah saya dengan judul:

"STUDI DESKRIPTIF POTENSI GANGGUAN BERMAIN PERMAINAN DI INTERNET (*INTERNET GAMING DISORDER*) PADA REMAJA DI SURABAYA"

Untuk ditampilkan dan dipublikasikan di internet atau media lain seperti (*Digital Library* Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya) untuk kepentingan akademik sesuai dengan Undang-Undang Hak Cipta. Demikian pernyataan persetujuan publikasi ilmiah ini saya buat dengan sebenar-benarnya

Surabaya, 15 Desember 2017

Yang membuat pernyataan,




Inocentius Anggara Catur

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**“STUDI DESKRIPTIF POTENSI GANGGUAN BERMAIN
PERMAINAN DI INTERNET (*INTERNET GAMING DISORDER*)
PADA REMAJA DI SURABAYA”**

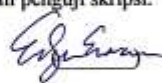
Oleh

Inocentius Anggara Catur Pritandio B.

NRP. 7103013068

Telah dibaca, disetujui, dan diterima untuk diajukan ke tim penguji skripsi.

Pembimbing: Erlyn Erawan, Psy.D



Surabaya, 15 November 2017

HALAMAN PENGESAHAN





Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya
dan diterima untuk memenuhi sebagian dari persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Psikologi

Pada tanggal 4 Desember 2017

Mengesahkan,



Dewan Penguji :

- | | | |
|---------------|--|---|
| 1. Ketua | : Jaka Santosa Sudagijono, M.Psi., Psi. |  |
| 2. Sekretaris | : Eli Prasetyo, M.Psi., Psi. |  |
| 4. Anggota | : Agnes Maria Sumargi, G. Dip. Ed. M. Psych., Ph.D |  |
| 3. Anggota | : Erlyn Erawan, Psy.D |  |

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk Tuhan Yang Maha Esa, karena atas

berkat-Nya yang senantiasa menyertai saya dalam

pengerjaan skripsi.

Kedua orangtua saya yang selalu memberi motivasi,

almarhum kakak tercinta saya Dionisius, yang membuat saya yakin bahwa

hidup masih panjang dan harus selalu berusaha

Kakak saya Geovani yang membuat saya termotivasi untuk mencapai sesuatu

yang lebih dari sekarang serta adik saya Ayu yang membuat saya ingin menjadi

contoh yang baik baginya.

HALAMAN MOTTO

“memahami saja tidak cukup untuk membuat suatu perubahan. Tetapi dengan mau melakukan sesuatu, maka dengan sendirinya akan dapat memahami suatu perubahan”

-Anonym

UNGKAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena kasih dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini, sebagai salah satu persyaratan kelulusan di Fakultas Psikologi Unuversitas Katolik Widya Mandala Surabaya. Pada penulisan ini, peneliti menyadari banyak kekurangan yang dimiliki oleh peneliti, shingga segala bentuk masukan dan saran dari berbagai pihak sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang sangat membantu. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak-pihak, yaitu:

1. **Ibu F. Yuni Apsari, M.Psi, Psi.** Selaku Dekan Fakultas Psikologi yang sangat banyak membantu peneliti di saat perkuliahan serta senantiasa memberikan motivasi pada saya dalam penyusunan skripsi ini.
2. **Ibu Erlyn Erawan, Psy.D,** sebagai dosen pembimbing yang telah membimbing saya dari awal hingga akhir pengerjaan skripsi. Beliau juga membantu dalam memberikan ide serta motivasi

sehingga akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Saya memohon maaf jika ada kesalahan yang pernah dilakukan selama proses pengerjaan skripsi.

3. **Ibu Eli Prasetya, M.Psi, Psi.** Selaku dosen pembimbing akademik saya, yang sudah terus mendukung saya untuk berusaha menyelesaikan skripsi. Saya mohon maaf jika saya masih susah untuk dibimbing.
4. **Bapak Michael Seno Rahardanto, M.A.,** yang telah memberikan ide-ide yang sangat membantu saya, memberikan referensi yang berkaitan dengan topik penelitian, serta memberikan kritik dan saran dalam pengerjaan skripsi ini.
5. **Johanes Dicky Susilo, M.Psi, Psi.** yang juga ikut memberikan saran dan masukan untuk skripsi ini, serta mau menjadi *professional judges* pada penelitian ini.
6. **Seluruh dosen Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya** yang telah membentuk dan memberikan materi pembelajaran pada peneliti dari awal hingga akhir masa studi saya.
7. **Staff Tata Usaha Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya** yang banyak membantu dalam hal administrasi terkait perkuliahan

serta skripsi, dan juga selalu memberikan motivasi pada saya untuk menyelesaikan skripsi.

8. **Bapak, Ibu, serta keluarga besar**, yang senantiasa memberikan motivasi untuk penyelesaian skripsi
9. **Seluruh Subjek penelitian, mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya**, yang bersedia membantu dan meluangkan waktunya untuk mengisi anekdot penelitian ini.
10. **Sahabat KELUARGA PUKAR**, Terima kasih untuk sahabat-sahabat saya Deril, Andre, Aristin, Hans, Luis, Richie dan Bagus yang terus menemani dan memberikan motivasi saya untuk meraih cita-cita saya, serta menjadi tempat melepas kejenuhan dalam kendala penulisan skripsi ini.
11. **Tarita Virgie S**, terimakasih sudah mengingatkan saya untuk terus menyelesaikan skripsi dan selalu memberikan dukungan sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi.
12. **Semua rekan-rekan PLP**, terima kasih untuk Bu Sari, Bu Maria, Bu Tina yang selalu memberikan dukungan dan semangat. Tidak lupa juga untuk teman-teman Askon 2016 Adel, Hendy, Koko, Mei, Erica, Dea, Shanon yang juga memberikan motivasi

penyelesaian skripsi ini, dan memaksa saya untuk lebih baik lagi.

13. **Happy Cahya M**, terimakasih sudah membantu saya dan mau direpotkan dengan pertanyaan-pertanyaan saya seputar skripsi. Terimakasih dan saya meminta maaf jika merepotkan.
14. **Sahabat CEBONG**. Terimakasih sudah mau menemani sampai saya menyelesaikan skripsi dan membantu mengerjakan juga. Terimakasih sudah menjadi sahabat curhat saya.
15. **Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-satu**, terima kasih atas dukungan yang terus mengingatkan dan mendukung saya untuk menyelesaikan tugas ini.

DAFTAR ISI

Halaman Persembahan	vi
Halaman Motto.....	vii
Ungkapan Terima Kasih	viii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
ABSTRAKSI	xiii
BAB I: PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Batasan Masalah.....	9
1.3. Rumusan Masalah.....	9
1.4. Tujuan Penelitian.....	9
1.5. Manfaat Penelitian	10
1.5.1. Manfaat teoritis	10
1.5.2. Manfaat praktis	10
BAB II: LANDASAN TEORI	
2.1 Definisi Gangguan <i>Game Online</i>	12
2.1.1 Definisi Gangguan	12
2.1.2 Definisi <i>Internet Gaming Disorder</i>	12
2.1.3 Aspek-aspek <i>Internet Gaming Disorder</i>	13
2.1.4 Faktor yang mempengaruhi Kecanduan.....	14
2.1.5 Dampak-dampak Bermain <i>Game Online</i>	16

2.2 Definisi Remaja	19
2.3 Pembahasan Penelitian Sebelumnya.....	20
2.4 Pembahasan <i>Internet Gaming Disorder</i>	23

BAB III: METODE PENELITIAN

3.1 Identifikasi Variabel Penelitian	25
3.2 Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	25
3.2.1 Definisi Operasional <i>Internet Gaming Disorder</i>	25
3.3 Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel.....	25
3.4 Metode Pengumpulan Data	26
3.4.1 Skala <i>internet gaming disorder</i>	26
3.4.2 Kuesioner.....	30
3.5 Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur	
3.5.1 Validitas Alat Ukur	31
3.5.2 Reliabilitas Alat Ukur	31
3.6 Teknik Analisis Data	32
3.7 Etika Penelitian.....	32

BAB IV: PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN

4.1 Orientasi Kancan Penelitian	34
4.2 Persiapan Penelitian.....	36
4.3 Pelaksanaan Penelitian.....	38
4.4 Hasil Penelitian	
4.4.1 Hasil Uji Validitas.....	42

4.4.2 Hasil Uji Reliabilitas	44
4.4.3 Deskripsi Kuesioner Subjek	45
4.4.4 Deskripsi Hasil Penelitian	
4.4.4.1 Hasil Penelitian per Aitem	49
4.4.4.2 Kesimpulan Keseluruhan Pembahasan Aitem	85
4.4.5 Distribusi Frekuensi variabel Penelitian	89
4.5 Pelaksanaan Etika Penelitian.....	91

BAB V: PENUTUP

5.1 Bahasan	93
5.2 Kesimpulan	99
5.3 Saran	100

DAFTAR PUSTAKA.....	102
---------------------	-----

LAMPIRAN	104
----------------	-----

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel <i>blue print internet gaming disorder</i>	28
Tabel 3.2 Tabel skor untuk alternative jawaban	30
Tabel 4.1 Tabel pelaksanaan pengambilan data.....	40
Tabel 4.2 Aitem Sahih dan Gugur Skala Internet Gaming Disorder	43
Tabel 4.3 Distribusi frekuensi subjek berdasarkan usia	45
Tabel 4.4 Distribusi frekuensi berdasarkan hobi	46
Tabel 4.5 Distribusi frekuensi berdasarkan organisasi yang diikuti	47
Tabel 4.6 Distribusi frekuensi uang saku yang diterima	48
Tabel 4.7 Distribusi frekuensi saudara kandung yang dimiliki	49
Tabel 4.8 Presentase jawaban aitem 1	50
Tabel 4.9 Presentase jawaban aitem 4	51
Tabel 4.10 Presentase jawaban aitem 5	52
Tabel 4.11 Presentase jawaban aitem 6	53
Tabel 4.12 Presentase jawaban aitem 11	54

Tabel 4.13 Presentase jawaban aitem 12	55
Tabel 4.14 Presentase jawaban aitem 13	56
Tabel 4.15 Presentase jawaban aitem 15	57
Tabel 4.16 Presentase jawaban aitem 16	58
Tabel 4.17 Presentase jawaban aitem 18	59
Tabel 4.18 Presentase jawaban aitem 21	60
Tabel 4.19 Presentase jawaban aitem 22	61
Tabel 4.20 Presentase jawaban aitem 23	62
Tabel 4.21 Presentase jawaban aitem 25	63
Tabel 4.22 Presentase jawaban aitem 26	64
Tabel 4.23 Presentase jawaban aitem 29	65
Tabel 4.24 Presentase jawaban aitem 30	66
Tabel 4.25 Presentase jawaban aitem 31	67
Tabel 4.26 Presentase jawaban aitem 34	68
Tabel 4.27 Presentase jawaban aitem 35	69

Tabel 4.28 Presentase jawaban aitem 36	70
Tabel 4.29 Presentase jawaban aitem 37	71
Tabel 4.30 Presentase jawaban aitem 38	72
Tabel 4.31 Presentase jawaban aitem 39	73
Tabel 4.32 Presentase jawaban aitem 40	74
Tabel 4.33 Presentase jawaban aitem 41	75
Tabel 4.34 Presentase jawaban aitem 42	76
Tabel 4.35 Presentase jawaban aitem 43	77
Tabel 4.36 Presentase jawaban aitem 44	78
Tabel 4.37 Presentase jawaban aitem 45	79
Tabel 4.38 Presentase jawaban aitem 46	80
Tabel 4.39 Presentase jawaban aitem 47	81
Tabel 4.40 Presentase jawaban aitem 51	82
Tabel 4.41 Presentase jawaban aitem 52	83
Tabel 4.42 Presentase jawaban aitem 54	84
Tabel 4.43 Distribusi Frekuensi Variabel Penelitian.....	90

Inocentius Anggara Catur P. B. (2017) *“Description Study of Potential Internet Gaming Disorder with Teenagers in Surabaya. Bachelor Degree’s Thesis. Faculty of Psychology Widya Mandala Catholic University.*

Online game is a game was played by hardware, for example play station (PS), XBOX, and computer (PC). Online game is divided into some genre, which are real time strategy (RTS), first person shooter (FPS), role playing games (RPG), and many other genre. Online game may have a negative impact that can create negative stimulus to the brain and cause bad habit, such as staying up late, delaying meal time, and spending less time exercising. Internet gaming disorder is disorder emerging to teenagers that is too much spending their time using internet for playing game. Therefore, the purpose of this study is to know the description of potential internet gaming disorder with teenagers in Surabaya. Research subjects (N=34) were male teenagers, 11-18 years old and live in Surabaya. Sampling was carried out using purposive sampling, while data collection was done by using a scale of internet gaming disorder and an opened questionnaire. The result of this study showed 25 subjects who have internet gaming disorder at the average level (73%), 5 subjects (15%) that have high level, 2 subjects (6%) that have low level, and 1 subject (3%) has very high and very low level. This means internet gaming disorder at teenagers in this research is average.

KeywordS: online game, internet gaming disorder, teenagers

Inocentius Anggara Catur P. B. (2017) “Studi Deskriptif Potensi Gangguan Bermain Permainan Di Internet (*Internet Gaming Disorder*) Pada Remaja Di Surabaya. **Skripsi Sarjana Strata 1.** Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.

ABSTRAKSI

Game Online adalah permainan yang dimainkan dengan menggunakan perangkat keras (*hardware*), misalnya *Playstation* (PS), XBOX, dan komputer (PC). *Game online* terbagi atas beberapa jenis/*genre* yaitu, *real time strategy* (RTS), *first person shooter* (FPS), *role playing games* (RPG), dan masih banyak jenis-jenis lainnya. *Game online* memiliki dampak negatif, yaitu menciptakan stimulus negatif bagi otak dan kebiasaan buruk seperti begadang, menunda waktu makan, dan melewatkan waktu berolahraga. *Internet gaming disorder* merupakan gangguan yang muncul pada remaja yang terlalu banyak menghabiskan waktunya menggunakan internet untuk bermain *game*. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran perilaku remaja yang berpotensi mengalami gangguan bermain *game* di internet (*internet gaming disorder*). Subjek penelitian (N=34) adalah remaja putra 11 - 18 tahun yang tinggal di Surabaya. Pengambilan sampel dilakukan dengan *purposif sampling* dan *incidental sampling*, sedangkan pengumpulan data menggunakan skala *internet gaming disorder* dan angket terbuka. Data yang diperoleh dianalisa secara deskriptif menggunakan *SPSS 16 for Windows*. Dari hasil penelitian, diperoleh 25 subjek (73%) mempunyai tingkat *internet gaming disorder* yang sedang, 5 subjek (15%) mempunyai tingkat tinggi, 2 subjek (6%) mempunyai tingkat rendah, 1 subjek (3%) mempunyai tingkat sangat tinggi dan sangat rendah. Dengan demikian, maka *internet gaming disorder* pada remaja dalam penelitian ini adalah sedang.

Kata kunci: game online, *internet gaming disorder*, remaja